FGI

Sistema Fácil e Genérico para iniciantes em rpg

Sistema FGI (Fácil e Genérico para Iniciantes)

Este sistema de RPG é recomendado para leigos e/ou iniciantes na pratica de RPG, além disso ele é genérico, ou seja, você pode criar RPG de absolutamente qualquer coisa a partir deste sistema.

Criado pelo brasileiro: Leonardo L. Mascarenhas

Criação da ficha do personagem:

Vamos começar criando seu personagem que vai participar nesta história!

Na ficha deve haver um determinado número de pontos para gastar em características e habilidades. *(Essa quantidade deve ser determinada pelo mestre ou o criador da história)*

Características: Força, agilidade, vitalidade, inteligência e sabedoria.

Confira a ficha do personagem no fim desse PDF

Exemplo da criação de personagem:

Cavaleiro Real (Pontos para gastar: 100 pontos)

Breve descrição: Cavaleiros Reais são os mais fieis protetores do Rei, além disso são a linha de frente do exército real, são altamente treinados para seguirem ordens e atacar com força.

Força: 20

Agilidade: 10 (-5 Se estiver usando armadura)

Vitalidade: 40 (+10 se estiver usando armadura)

Inteligência: 10

Sabedoria: 10 (+3 por conhecimento da realeza)

Dinheiro: 50,00

Equipamentos: Escudo de ferro, espada longa, poção de cura (x3) Restaura a vitalidade ao valor original da ficha.

Habilidades: **Int** Espada flamejante: Por um tempo curto sua espada fica em chamas e queima tudo que toca **(15 pontos)**

Explicação: Você tem 100 pontos para gastar, então foi gasto nas características e os 15 pontos restantes foram gastos na habilidade: Espada flamejante.

Com passar do tempo os jogadores podem subir de level e cabe ao mestre decidir dar mais pontos para os jogadores gastarem como quiserem, ou apenas elevar a quantidade de pontos que já estavam gastos inicialmente.

Dados:

A graça do jogo de RPG é que muitas coisas dependem da sorte para acontecer assim imprevistos, falhas podem acontecer, o que deixa o jogo muito mais interessante e essa sorte é medida através das rolagens de dados.

No sistema FGI utiliza-se 2 D20 ou Dois dados de 20 faces.

Apesar do dado D20 ser incomum para os leigos no RPG, você pode baixar aplicativos gratuitos para smarthphones que simulam dados inclusive o D20.

E como medir a sorte no RPG? Através dos testes de rolagem, são testes no qual o jogador rola os dados e dependendo do resultado da rolagem + os pontos gastos na característica a ser testada e resultam se a ação foi ou não realizada.

Vamos a pratica!

Testes de rolagem de dados para ações:

Formula: Pontos da característica + (2X) D20 = **Resultado**

Se **Resultado** > 30 , ação foi realizada com sucesso, caso contrário a ação não foi realizada

Exemplo: O jogador quer empurrar uma pedra grande logo a característica a ser testada é sua força! O jogador possui 20 de força e então rola dois dados de 20 faces e tira 6 e 16, que somando da 22 *(6+16)*, mais os pontos da característica força que são 20 *(22+20)* resultando em 42, como 42 é maior que 30 a ação foi realizada com sucesso!

O exemplo acima é um teste de força, caso precise pular um buraco em alta velocidade você deve fazer um teste de Agilidade, lembrando ações como tomar agua, subir uma escada, fechar uma porta normal, são ações simples e, portanto, não necessitam de Testes rolagem de dados, portanto, é dever do mestre avisar quando é necessário fazer um teste de rolagem.

Habilidades:

Habilidades são poderes ou habilidades que o personagem possui, para comprar habilidades usa-se pontos, toda habilidade tem o preço mínimo de 5 pontos para ser adquirida.

Veja a baixo como usar uma habilidade:

Testes de rolagem de dados para habilidades (Teste de Habilidade):

Formula: (Pontos da característica/2) + pontos gastos na habilidade + (2X) D20 = **Resultado**

Se **Resultado** > 30 ação da habilidade foi realizada com sucesso, caso contrário a habilidade não foi realizada.

Caso alguma característica tenha o número ímpar de pontos, deve-se subtrair por 1 o valor dessa característica para se tornar par, isso é obrigatório **apenas** para teste de Habilidade.

Exemplo: Eu possuo 15 pontos na minha habilidade Espada flamejante, nessa habilidade está escrito em vermelho Int isso significa que a característica que vai ser testada será inteligência, eu possuo 10 de inteligência, então eu rolo dois dados de 20 face e tiro 8 e 9. Então:

(10/2) + 15 + 8 + 9 = 37

Como 37 é maior que 30 minha habilidade Espada Flamejante funcionou!

Dependendo de quão simples for a habilidade pode não ser necessário realizar um teste de habilidade, no caso é o mestre que irá avaliar isso e tomar a decisão.

Dano:

Em uma batalha é normal que você receba machucado ou danos, então você deve rolar um D20 e subtrair pela quantidade de danos que você recebeu, o resultado é o dano real que será subtraído da sua vitalidade.

Formula: Dano – D20 = Dano Real

Sua vitalidade – Dano Real

Ao atacar um inimigo ocorre a mesma coisa só que ao contrário, o Dano é a mesma coisa que **Resultado** (Confira as formulas de testes de rolagem acima).

Se sua vitalidade chegar a zero e caso ninguém te recupere você deve esperar 5 turnos para acordar novamente com 5 pontos de vitalidade.

Agora é a sua vez!

É altamente recomendado que compre livros de aventuras de RPG, pois através deles você poupa o tempo de ter que criar a sua história além de contribuir com o mercado dos RPG.

Há também o livro do jogador no qual, é comum aparecer o termo perícias que pode ser adaptado para habilidades no sistema FGI, assim você também economiza tempo na hora de criar uma “loja” de habilidades para os jogadores comprar com os pontos e montar a sua ficha.

Lembre-se sempre que o objetivo de jogar RPG é se divertir, não seja um mestre chato e se permita alterar o valor dos dados para um bom andamento da história!

Boa aventura!

Na hora de jogar ao copiar essa ficha desenhe quadros maiores para caber mais informações!

Sistema FGI

Fácil e Genérico para Iniciantes

Pontos para gastar:

	Gastos Pontos:
Força	
Agilidade	
Vitalidade	
Inteligência	
Sabedoria	

Dinheiro:

Equipamentos:

____

____

____

Habilidades	Gastos Pontos:

Nome/História do personagem: